

1. Patronaje computacional

INTRODUCCIÓN

Este módulo, de 228 horas pedagógicas, se trabaja en forma teórico-práctica con el objetivo de que los y las estudiantes aprendan a manejar programas computacionales para desarrollar modelos base y realizar transformaciones en plantillas de prendas de vestir y artículos para el hogar. El manejo del programa computacional para moldaje les permitirá llevar a cabo ejercicios de movilidad de piezas, puntos y líneas, piquetes, orientación y figuras geométricas, y modificación de formas, entre otros.

Además, en este módulo se espera que las y los estudiantes trabajen de acuerdo a las especificaciones de las fichas técnicas en la fabricación de plantillas digitales para cortar y confeccionar, y que logren

diseñar variantes para diversos modelos de prendas de vestir y artículos para el hogar. Asimismo, se pretende que sean capaces de identificar y elaborar las plantillas del tallaje y realizar sus transformaciones de manera precisa y prolija, además de identificar cada una de las piezas con los siguientes indicadores: nombre del modelo o artículo, nombre de la pieza, talla, tejido, número dentro del modelo y número de las veces que se corta. Por último, se busca que aprendan el tizado computacional de modelos según una orden de corte con tendidos abiertos o doblados, aprovechando al máximo el material, y que sepan imprimir moldaje en el *plotter* o impresora.

APRENDIZAJES ESPERADOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

MÓDULO 1 · PATRONAJE COMPUTACIONAL		228 HORAS	TERCERO MEDIO
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ESPECIALIDAD			
OA 1			
Elaborar y transformar moldes para artículos textiles y vestuario de forma manual y digital de acuerdo con fichas técnicas.			
APRENDIZAJES ESPERADOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE GENÉRICOS	
1. Elabora moldes de artículos textiles para el hogar en forma digital, tomando en cuenta las necesidades del cliente y el mercado.	1.1 Organiza los insumos para la elaboración de los modelos de artículos textiles para el hogar, de acuerdo a la ficha técnica recibida.	I	
	1.2 Selecciona el interfaz del programa para la elaboración de modelos, en forma digital, de acuerdo a la ficha técnica recibida.	H	
	1.3 Realiza modelo base en forma digital de artículos textiles, considerando la ficha técnica, según productos solicitados.	H	
2. Elabora modelos de prendas de vestir en forma digital, tomando en cuenta las necesidades del cliente y del mercado.	2.1 Realiza modelo base de prendas de vestir, con las medidas de la talla elegida en forma digital de acuerdo a la ficha técnica recibida.	H	
	2.2 Desarrolla fichas técnicas de despiece incorporando cortes y formas con sus respectivas especificaciones y aplicaciones según las necesidades del cliente y mercado.	B	
3. Transforma moldes de artículos textiles para el hogar en forma digital, tomando en cuenta las necesidades del cliente y mercado.	3.1 Transforma un modelo base en forma digital, de acuerdo a las necesidades del cliente y mercado, cumpliendo con los estándares de calidad.	C	
	3.2 Imprime el modelo para el corte, según ficha técnica, realizando la tarea de manera prolija.	C	

APRENDIZAJES ESPERADOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE GENÉRICOS
<p>4. Transforma moldes de prendas de vestir en forma digital, tomando en cuenta las necesidades del cliente y mercado.</p>	<p>4.1 Transforma un modelo base en forma digital, de acuerdo a las necesidades del cliente y mercado, cumpliendo con los estándares de calidad.</p>	<p>C</p>
	<p>4.2 Comprueba las medidas de las diferentes piezas que componen el modelo transformado, para cumplir con los estándares de calidad.</p>	<p>C</p>
	<p>4.3 Imprime las diferentes piezas del modelo, según ficha técnica entregada, realizando la tarea de manera prolija.</p>	<p>H</p>
	<p>4.4 Codifica el modelo cortado para procesar la información y comunicar resultados, ingresándolo al sistema informático.</p>	<p>H</p>
	<p>4.5 Entrega modelo con todas las especificaciones técnicas a la sección corte para que realice muestra prototipo o prueba, con una orden de corte y confección.</p>	<p>A</p>

EJEMPLO DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

NOMBRE DEL MÓDULO	Patronaje computacional
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Elaboración de modelos
DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	5 horas
APRENDIZAJES ESPERADOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN QUE INCLUYE
<p>2. Elabora modelos de prendas de vestir en forma digital, tomando en cuenta dimensiones y características apropiadas para cumplir con las necesidades del cliente y del mercado.</p>	<p>2.1 Realiza modelo base de prendas de vestir, con las medidas de la talla elegida en forma digital de acuerdo a la ficha técnica recibida.</p> <p>2.2 Desarrolla ficha técnica de despiece incorporando cortes y formas con sus respectivas especificaciones y aplicaciones según las necesidades del cliente y mercado.</p>
METODOLOGÍAS SELECCIONADAS	Demostración guiada
DESCRIPCIÓN DE LAS TAREAS QUE REALIZAN DOCENTES Y ESTUDIANTES, Y LOS RECURSOS QUE SE UTILIZAN EN CADA UNA DE LAS SIGUIENTES ETAPAS:	
PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> › Elabora un documento de apoyo con la parte teórica del moldaje. <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> › Documento de apoyo. › Laboratorio computacional equipado con computadores con Windows. › Proyector. › Programas digitales y las licencias actualizadas de los programas especializados para la industria de la confección.

DESCRIPCIÓN DE LAS TAREAS QUE REALIZAN DOCENTES Y ESTUDIANTES, Y LOS RECURSOS QUE SE UTILIZAN EN CADA UNA DE LAS SIGUIENTES ETAPAS:

EJECUCIÓN	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none">› Prepara a sus estudiantes para la realización del modelo base, haciendo una demostración del proceso, formulando preguntas al respecto.› Entrega un documento de apoyo con la parte teórica del modelaje.› Explica las características del sistema de moldaje digital para prendas de vestuario o artículos textiles, por medio de una exposición.› Lleva a cabo una demostración práctica de una parte del proceso de elaboración de los modelos bases y explica qué significa cada parte y cómo verificar si las medidas corresponden a las de la talla trabajada.› Aclara dudas sobre la metodología usada que puedan tener los o las estudiantes.› Revisa los moldes confeccionados por sus estudiantes.› Muestra la disposición de las piezas en un tendido digital, continuando con la demostración. <p>Estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none">› Inician la confección de los modelos bases y explican su ejecución.› Traspasan la simbología a los moldes basados en la explicación de su docente respecto al método de marcado para sacar plantillas y puntos de calce de las piezas (piquetes).› Graban, validan e imprimen todas las piezas de las prendas. <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none">› Computadores con unidad de grabador de DVD (CD, DVD-RW), conectados a internet.› Mesa digitalizadora.› Mouse para digitalizar.› Impresoras.› Escáner.› Resma de hojas de oficio.› <i>Plotter</i> industrial.
CIERRE	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none">› Corrige errores y verifica junto con sus estudiantes el logro del aprendizaje esperado de la clase.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

NOMBRE DEL MÓDULO	Patronaje computacional
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Transformación de modelos
DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	6 horas
APRENDIZAJES ESPERADOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN QUE INCLUYE
4. Transforma moldes de prendas de vestir en forma digital, tomando en cuenta características y necesidades del cliente y mercado.	4.1 Transforma modelo base en forma digital, de acuerdo a las necesidades del cliente y mercado, cumpliendo con los estándares de calidad. 4.2 Comprueba las medidas de las diferentes piezas que componen el modelo transformado, para cumplir con la normativa vigente y los estándares de calidad.
METODOLOGÍAS SELECCIONADAS	Trabajo grupal cooperativo

DESCRIPCIÓN DE LAS TAREAS QUE REALIZAN DOCENTES Y ESTUDIANTES, Y LOS RECURSOS QUE SE UTILIZAN EN CADA UNA DE LAS SIGUIENTES ETAPAS:

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Docente:

- › Elabora pauta de evaluación (rúbrica) para la exposición de los y las estudiantes.

Recursos:

- › Pauta de evaluación.
- › Laboratorio computacional equipado con computadores.
- › Proyector.
- › Programas digitales y las licencias actualizadas de los programas especializados para la industria de la confección.
- › Diferentes prendas de vestir y artículos textiles.
- › *Plotter* industrial.
- › Mesa digitalizadora.



DESCRIPCIÓN DE LAS TAREAS QUE REALIZAN DOCENTES Y ESTUDIANTES, Y LOS RECURSOS QUE SE UTILIZAN EN CADA UNA DE LAS SIGUIENTES ETAPAS:

EJECUCIÓN

Docente:

- › Organiza el curso en grupos cooperativos. A cada integrante le asigna un rol y una responsabilidad dentro del grupo para desarrollar la actividad.
- › Presenta a sus estudiantes diferentes prendas de vestir y artículos textiles con distintas variantes de diseños y en diversas materialidades para que puedan realizar las transformaciones.
- › Entrega los materiales para la realización de la actividad.
- › Hace una demostración solicitando a sus estudiantes que observen los calces y la configuración de las prendas en relación con las tallas.
- › Presenta muestras físicas y documentación técnica sobre los atributos estético-formales y la factibilidad técnico-productiva de las prendas.

Estudiantes:

- › Constituyen grupos cooperativos y comienzan a trabajar cumpliendo los siguientes roles:
 - Presidente o presidenta: se encarga de organizar el grupo y asegurarse de que sus integrantes participen. Explica lo que se debe hacer y realiza la evaluación individual con el aporte de cada integrante.
 - Secretario o secretaria: se encarga de llevar registro del trabajo del grupo (anota las decisiones y redacta el informe del grupo).
 - Responsable de los materiales del grupo: es el o la estudiante que se preocupa de solicitar, recibir y entregar los materiales necesarios para que su grupo desarrolle la actividad.
 - Expositor o expositora: es el o la estudiante que representa a su grupo frente al curso exponiendo sus resultados o comentarios relativos a la actividad.
 - Facilitador o facilitadora: es el o la estudiante que se preocupa de que todos sus compañeros y compañeras de grupo realicen el trabajo solicitado.
- › Trabajan en grupo, según sus roles, e inician la transformación del molde base utilizando las herramientas de los programas digitales y la tabla de tallaje y codifican con las especificaciones técnicas.
- › Completan la información y la ingresan al computador.
- › Comprueban las medidas de las diferentes piezas que componen el modelo transformado, para cumplir con la normativa vigente y los estándares de calidad.

CIERRE

Estudiantes:

- › En plenario, cada grupo expone su trabajo.

Docente:

- › Realiza la conclusión de la actividad, en la que retroalimenta y corrige las exposiciones de los grupos.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN

1.

NOMBRE DEL MÓDULO		Patronaje computacional	
APRENDIZAJES ESPERADOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE GENÉRICOS A EVALUAR	
<p>4. Transforma moldes de prendas de vestir en forma digital, tomando en cuenta características y necesidades del cliente y mercado.</p>	<p>4.1 Transforma modelo base en forma digital, de acuerdo a las necesidades del cliente y mercado, cumpliendo con los estándares de calidad.</p> <p>4.2 Comprueba las medidas de las diferentes piezas que componen el modelo transformado, para cumplir con los estándares de calidad.</p>	<p>C Realizar las tareas de manera prolija, cumpliendo plazos establecidos y estándares de calidad, y buscando alternativas y soluciones cuando se presentan problemas pertinentes a las funciones desempeñadas.</p>	
<h3>Selección de cómo evaluar</h3>			
DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN		INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN SELECCIONADOS	
<p>El o la docente comprueba la eficacia del aprendizaje evaluando, la transformación del molde base según las herramientas de los programas digitales y la tabla de tallaje, verifica la codificación con las especificaciones técnicas y comprueba las medidas de las diferentes piezas que componen el modelo transformado, para cumplir con la normativa vigente y los estándares de calidad.</p>		<p>La actividad será evaluada mediante una rúbrica basada en los criterios y objetivos genéricos indicados en esta actividad.</p>	

BIBLIOGRAFÍA

Arteaga, A., Fernández, M., Pinto N., Prokudin, V. y Bedoya, C. (2011). *Técnicas de Patronaje: carrera de Diseño y Gestión en Moda*. Lima: UPC Fondo Editorial.

Barnfield, J. y Richards, A. (2013). *Manual de Patronaje de moda: todo lo que hay que saber sobre el diseño, adaptación y personalización de los patrones de costura*. Barcelona: Promopress.

Caparrós S., E. (1985). *Técnicas del Patronaje: formación profesional, curso segundo, grado segundo*. Granada: Autor.

Centro de Educación de Personas Adultas y Animación Sociocultural de Hortaleza. (1992). *Formación básica ocupacional de Diseño – Patronaje - Modelismo*. Madrid: Comunidad Autónoma.

González E., B. (1988). *Técnicas de Patronaje y confección*. Vigo: Condesa Casa Bárcena.

Gómez, S. (1975). *Técnicas Goymar: Escala industrial de patrones*. Madrid: s/i.

Knight, L.; Kang, K.; Turnbull, T. y Aznar, A. (2013). *Cómo utilizar y adaptar patrones de costura a las formas de las mujeres*. Madrid: DRAC.

Sitios web recomendados

LectraSystems:

<http://www.programas-gratis.net/b/lectra-systems>

GerberTechnology - soluciones de automatización de *hardware* y *software*:

<http://www.gerbertechnology.com/es-es/soluciones/textilest%C3%A9cnicos.aspx>

Patronaje computacional:

<http://www.lectra.com/en/solutions/product-development/smart-product-development.html>

<http://www.clasesdepatronaje.com/clases-de-patronaje-lectra-modaris/>

(Los sitios web y enlaces sugeridos en este Programa fueron revisados en marzo de 2015).

